

ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH • ONE TO TWO PLAYERS
FRANÇAIS • UN A DEUX JOUEURS
DEUTSCH • EIN BIS ZWEI SPIELER
ITALIANO • DA UNO A DUE GIOCATORI
ESPAÑOL • DE UNO A DOS JUGADORES

4 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

RealSports[™] BASEBALL



CX2640

RealSports™

BAS EBBALL

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI® Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.



GAME PLAY

Play RealSports™ BASEBALL just like real baseball. The game lasts for nine innings (or more in the case of a tie score), with each team coming to bat once during each inning. The first team up to bat is the visiting team; the team in the field is the home team (**Figure A**). A team remains at bat until three players strike out, fly out, or are tagged out. A base runner may also be "forced out" when the base in front of him is tagged with the ball, and another runner is on the base behind him. (Force outs are needed to make

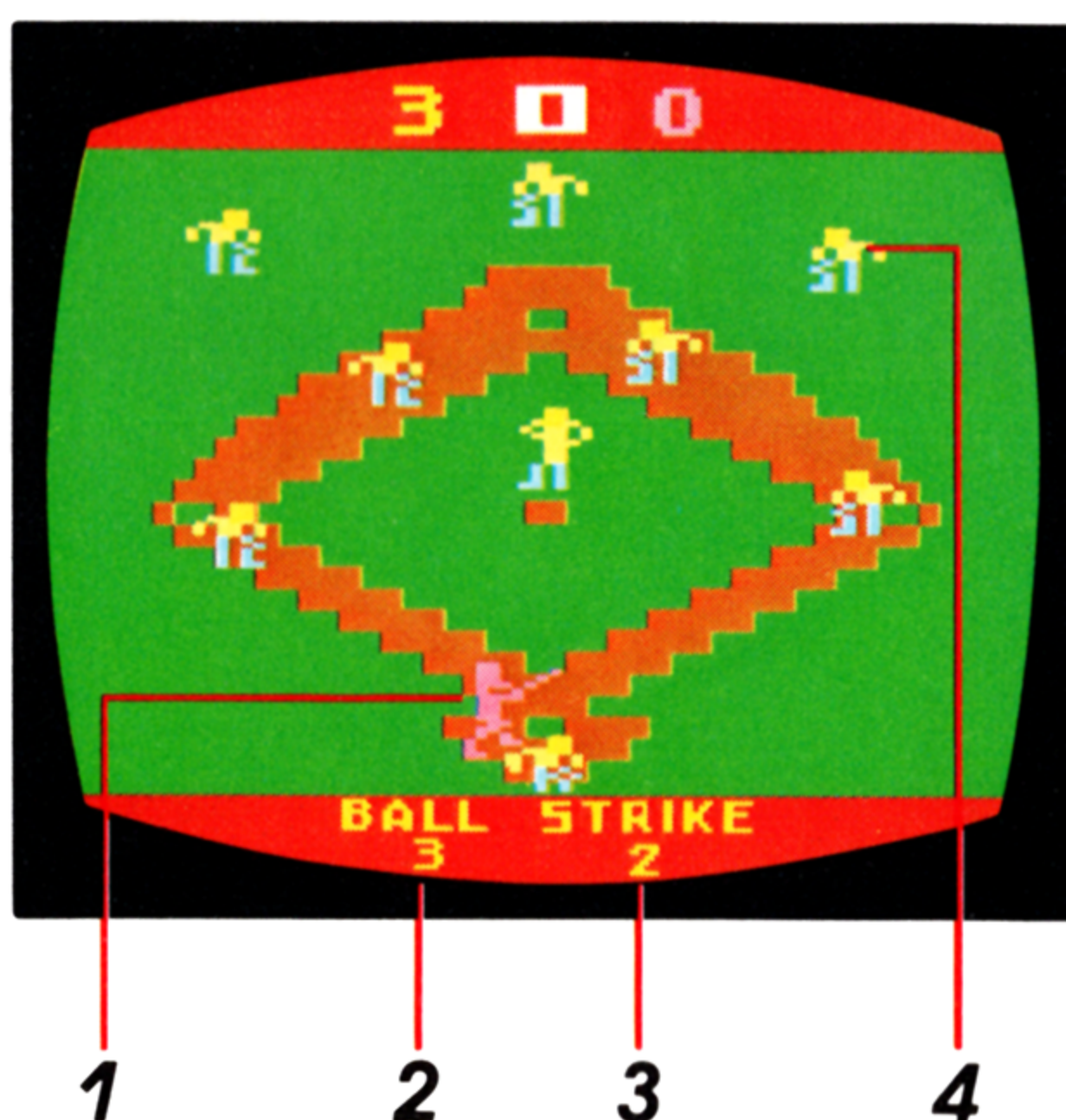
REGLES DE JEU

Vous jouerez au RealSports™ BASEBALL comme au vrai baseball. Le jeu se joue en 9 manches (avec prolongation jusqu'à la victoire d'une équipe), chaque équipe prenant son tour à la batte une fois par manche. La première équipe battante est celle des visiteurs; l'équipe locale est au champ (**Figure A**). Une équipe reste à la batte jusqu'à ce que trois joueurs soient déclarés "out" (dehors) pour avoir manqué les balles lancées, lorsque la balle frappée est attrapée au vol par un des adversaires ou bien pour avoir été touché

REGLAS DEL JUEGO

Juegue al RealSports™ BASEBALL de la misma manera que al béisbol real. El juego dura nueve "innings" (entradas)—o más, en caso de producirse un empate—y cada equipo batea una vez durante cada inning. El primer equipo que batea es el equipo visitante; el equipo que ocupa el campo es el equipo local (**Figura A**). Un equipo continuará bateando hasta que tres de sus jugadores sean declarados "out" (eliminados) por haber yerrado tres de las pelotas lanzadas, o cuando la pelota bateada es atrapada

A



- 1 - Visiting Team Player
- 2 - Balls
- 3 - Strikes
- 4 - Home Team Player

- 1 - Joueur des Visiteurs
- 2 - Balles Sorties
- 3 - Balles Manquées
- 4 - Joueur de L'Equipe Locale

- 1 - Jugador del Equipo Visitante
- 2 - Pelotas Malas
- 3 - Pelotas Yerradas
- 4 - Jugador del Equipo Local

those double and triple plays!).

A pitch that is not hit is counted as either a BALL or a STRIKE. Three strikes count as an OUT; four balls count as a WALK. A walked batter automatically advances to first base.



A ball that is hit outside the baselines is a FOUL. Foul balls count as strikes unless the batter already has two strikes, in which case they do not affect the count.

avec la balle par un joueur de l'équipe adverse avant d'avoir atteint la base. Un coureur peut être également mis en retrait systématique lorsque la balle est déjà sur la base devant lui avant qu'il n'y soit parvenu et que celle qui se trouve derrière lui est occupée par un autre coureur. (Les retraits systématiques sont nécessaires pour réussir les fameux double et triple retraits!).

Un balle servie qui n'est pas frappée équivaut soit à une BALL (balle sortie) soit à une STRIKE (balle manquée). Trois balles manquées et le joueur est déclaré OUT (dehors). Quatre balles sorties rapportent une WALK (base sur balles), et le batteur s'avance automatiquement à la première base.

Une balle frappée en dehors des lignes de jeu est une FOUL (balle frappée mauvaise). Les balles frappées mauvaises équivalent à des balles manquées mais si le batteur a déjà manqué deux balles, les balles frappées mauvaises ne comptent pas.

al vuelo por uno de los adversarios, o por haber sido tocado con la pelota por un jugador del equipo adversario antes de haber llegado a la base. También puede retirarse sistemáticamente a un corredor de base cuando la base en frente del mismo es tocada por la pelota y otro corredor se halla en la base detrás de él. (Los retiros sistemáticos son necesarios para conseguir los famosos "double-play" y "triple-play").

Una pelota lanzada que no ha sido bateada se cuenta como una BALL (pelota mala) o un STRIKE (pelota yerrada). Tres strike cuentan como un OUT y se elimina al jugador; cuatro ball cuentan como un WALK y el bateador tiene "derecho a la base" y avanza automáticamente a la primera base.

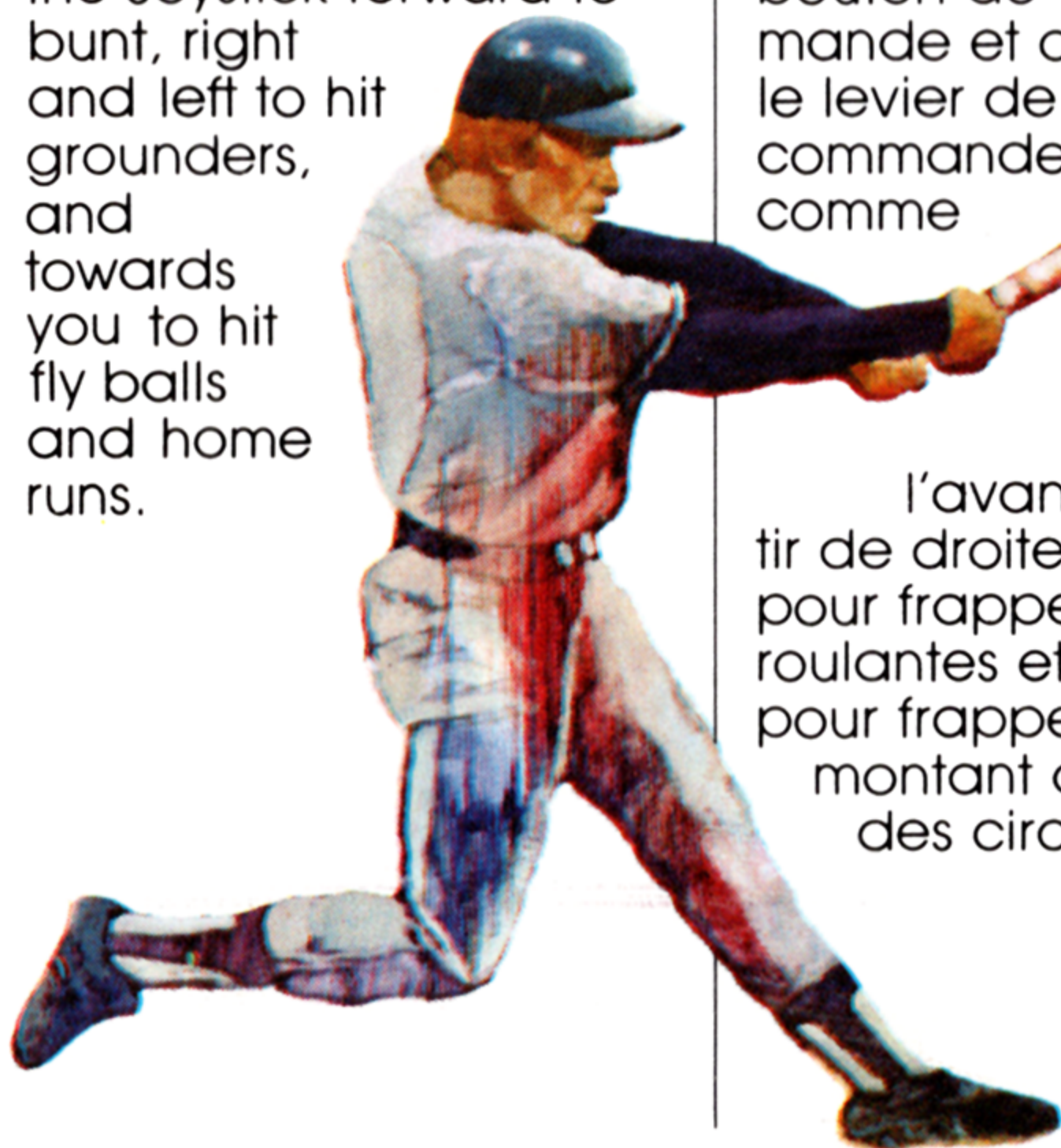
Una pelota que rebasa la líneas de juego es un FOUL (pelota bateada mala). Los foul cuentan como strike, a menos que el bateador ya tenga dos strike, en cuyo caso los foul no afectan la puntuación.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

BATTING

To make the batter swing, hold down your controller button and move the Joystick as shown in **Figure B**. Move the Joystick forward to bunt, right and left to hit grounders, and towards you to hit fly balls and home runs.



EMPLOI DES COMMANDES

Employez les leviers de commande avec cette cassette ATARI Game Program™. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre ATARI Video Computer System™. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails référez-vous à votre notice d'emploi.

FRAPPE

Si vous voulez que le batteur balance sa batte, appuyez sur le bouton de votre commande et orientez le levier de commande comme

l'indique la **Figure B**. Penchez le levier vers

l'avant pour amortir de droite à gauche pour frapper des balles roulantes et vers vous pour frapper des balles montant dans l'air et des circuits.

USO DE LOS MANDOS

Use las palancas de mando con este cartucho ATARI Game Program™. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes de la parte posterior de su ATARI Video Computer System™. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

BATEO

Para que el jugador balancee el bate, mantenga apretado el botón de mando y oriente la palanca de mando tal como se muestra en la **Figura B**. Empuje la palanca de mando hacia adelante para "bunt" (golpear suavemente la pelota), hacia la derecha e izquierda para batear las pelotas rodantes, y hacia usted para batear las pelotas en vuelo y los "jonrones".

B

HITTING THE BALL

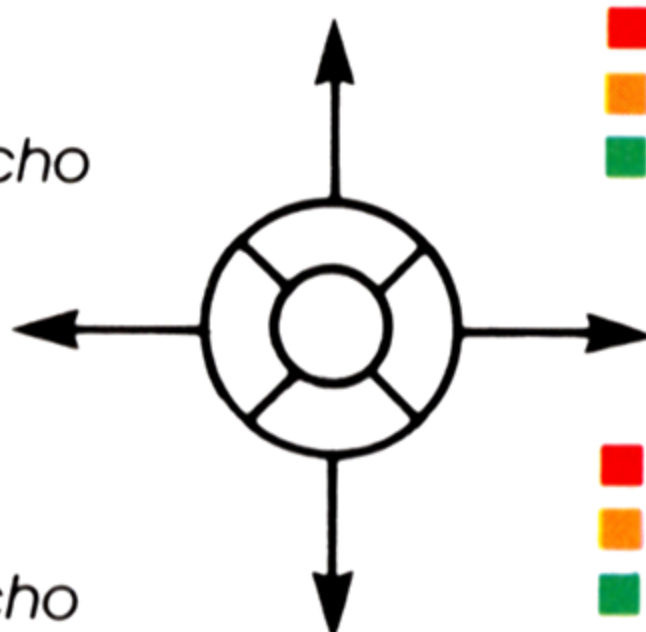
FRAPPE DE BALLE

BATEO DE LA PELOTA

- Bunt
- Amorti
- Bateo Suave

- *Grounder Right Field*
- *Balle Roulante Champ Droit*
- *Pelota Rodante Campo Derecho*

- *Fly Ball Right Field*
- *Balle Montante Champ Droit*
- *Pelota al Vuelo Campo Derecho*



- *Grounder Left Field*
- *Balle Roulante Champ Gauche*
- *Pelota Rodante Campo Izquierdo*

- *Fly Ball Left Field*
- *Balle Montante Champ Gauche*
- *Pelota al Vuelo Campo Izquierdo*

- *Fly Ball Center Field*
- *Balle Montante Champ Centre*
- *Pelota al Vuelo Campo Central*

A fly ball that is not caught in the field will automatically go over the stadium wall and will count as a home run. The ball will not reappear until after the batter has rounded the diamond and touched home plate.

The direction you hit the ball is also affected by the timing of your swing. If you swing early, or "step into the pitch," you'll hit the ball farther left. If you delay your swing, or "pull away from the pitch," you'll send the ball farther to the right.

Une balle montante qui n'est pas attrapée à l'intérieur du champ atterrira de l'autre côté du mur du stade et équivaldra à un circuit. La balle ne réapparaîtra qu'une fois que le batteur aura achevé le circuit et touché le marbre.

La direction dans laquelle vous frappez la balle dépend aussi de la synchronisation de votre balancé de batte. Si vous balancez la batte immédiatement ou si vous vous avancez légèrement vers la balle servie, vous la frapperez plus à gauche. Si vous balancez la batte au

Una pelota al vuelo que no ha sido cogida en el interior del campo pasará automáticamente por encima de la pared del estadio y contará como un jonrone. La pelota no reaparacerá hasta que el bateador no haya recorrido el diamante y tocado la base meta.

La dirección en la que usted batea la pelota depende también de la sincronización de balanceo del bate. Si usted balancea el bate inmediatamente o avanza ligeramente hacia la pelota lanzada, usted la bateará más hacia la izquierda. Si usted balancea el

With careful timing, you should soon be able to hit the ball to any part of the field.

RUNNING BASES

After the batter successfully hits the ball, press the controller button and push the Joystick right to make him run bases. Move the Joystick left to make the runner retreat. Be sure to release the Joystick when you want the runner to stay on a base.

Note: If an outfielder throws a hit ball to the pitcher before the batter starts running, the batter will be counted out.

STEALING A BASE

Stealing a base is done in two steps: First you transfer control from the batter to a base runner; then you make him run. To transfer control, move the Joystick—without pressing the



dernier moment ou si vous vous reculez légèrement de la balle servie, vous la frapperez plus à droite.

Si votre balancé de batte est bien synchronisé, vous devez arriver à frapper la balle dans la direction désirée, quelle qu'elle soit.

COURIR AUX BASES

Lorsque le joueur à la batte a réussi à frapper la balle, appuyez sur le bouton et orientez le levier vers la droite pour le faire courir aux bases. Orientez le levier vers la gauche pour le faire revenir à sa dernière base. N'oubliez pas de relâcher le levier lorsque vous désirez qu'un coureur reste à sa base.

Note: Si l'un des joueurs du grand champ envoie une balle frappée au lanceur avant que le batteur n'ait commencé à courir, ce dernier est déclaré "out."

VOLER UNE BASE

Pour voler une base vous procédez en deux étapes: vous passez d'abord le contrôle du batteur à un coureur aux bases puis vous le faites courir. Pour changer de joueur contrôlé, orientez le levier,

bate en el último momento o si recula ligeramente de la pelota lanzada, usted la bateará más hacia la derecha.

Si usted tiene cuidado de sincronizar el balanceo del bate, podrá batear la pelota hacia cualquier parte del campo que desee.

CORRER LAS BASES

Una vez que el bateador ha golpeado exitosamente la pelota, apriete el botón de mando y empuje la palanca de mando hacia la derecha para que el jugador corra las bases. Empuje la palanca de mando hacia la izquierda para que el jugador regrese a su última base. No se olvide de soltar la palanca de mando si usted desea que el corredor permanezca en una base.

Nota: Si uno de los jugadores del campo exterior arroja una pelota bateada al lanzador antes de que el bateador comience a correr, se declarará a dicho bateador eliminado.

ROBAR UNA BASE

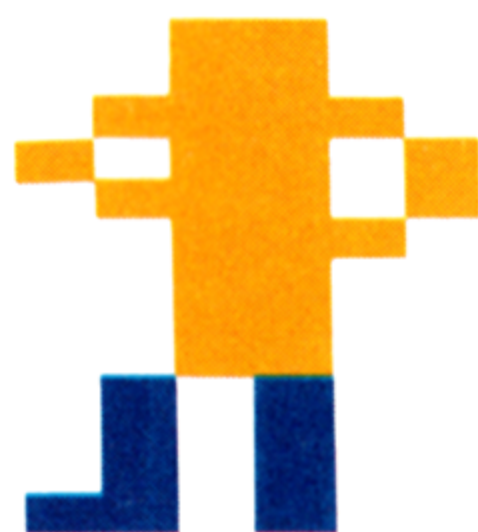
El robo de una base se lleva a cabo de dos etapas: En primer lugar,

controller button—in the direction of the base that the runner is on (see **Figure D**). Notice that the controlled player turns slightly brighter in color.

To transfer control back to the batter pull the Joystick toward you.

PITCHING

Pitching the ball is also done in two steps: First you program the type of pitch, then you throw the ball. As an ace pitcher, you can select a FASTBALL, a RISER, or a SINKER. You can also try to trick your opponent by throwing an intentional BALL. If the batter swings at an intentional ball, it is counted as a strike.



sans presser le bouton de commande, dans la direction de la base sur laquelle se trouve le joueur (voir la **Figure D**). Vous remarquerez que la couleur du joueur contrôlé change pour devenir légèrement plus vive.

Pour reconstrôler le batteur, tirez le levier de commande vers vous.

SERVICE

Le service de la balle se fait en deux temps: vous devez d'abord sélectionner le type de lancer, puis lancer la balle. Vous avez comme un lanceur professionnel le choix entre une BALLE RAPIDE, une BALLE HAUTE ou une BALLE BASSE. Vous pouvez également tenter de tromper votre adversaire en servant une BALLE SORTIE délibérée. Si le batteur balance son bâton vers une balle sortie délibérée et la rate, celle-ci équivaut à une balle manquée.

usted transfiere el control desde el bateador al corredor de bases; entonces usted le hace correr. Para transferir el control, mueva la palanca de mando—sin apretar el botón de mando—en la dirección de la base en que se encuentra el corredor (vea la **Figura D**). Observe que el jugador controlado adquiere un color ligeramente más brillante.

Para transferir el control de nuevo al bateador, tire de la palanca de mando hacia usted.

LANZAMIENTO

El lanzamiento de la pelota también se realiza en dos etapas: en primer lugar usted debe seleccionar el tipo de lanzamiento, luego lanzar la pelota. Como lanzador profesional, usted puede seleccionar una PELOTA RAPIDA, una PELOTA ALTA o una PELOTA BAJA deliberada. También puede intentar engañar a su oponente, lanzando una PELOTA MALA deliberada. Si el bateador balancea el bate contra una pelota mala deliberada y la yerra, esto se cuenta como una pelota yerrada.

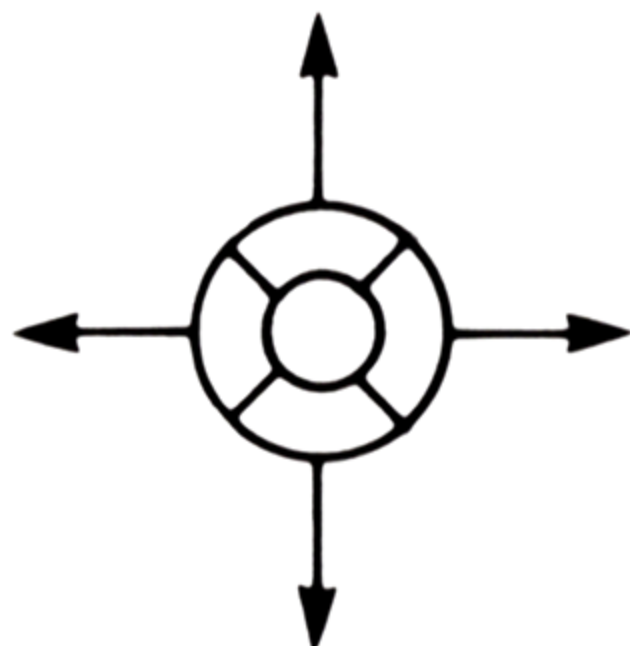
C

PROGRAMMING THE PITCH

- *Riser*
- *Balle Haute*
- *Pelota Alta*

SELECTION DU LANCER

- *Fastball*
- *Balle Rapide*
- *Pelota Rapida*



- *Intentional Ball*
- *Balle Sortie Deliberee*
- *Pelota Mala Deliberada*

SELECCION DEL LANZAMIENTO

- *Sinker*
- *Balle Basse*
- *Pelota Baja*

After programming the pitch, throw the ball by holding down the controller button and pulling the Joystick towards you.



As in real baseball, not all of your pitches will be good. Occasionally a batter may even hit an intentional ball. The percentage of good pitches is randomly controlled by the computer — experiment to discover your best pitch for each game.

Après avoir sélectionné le lancer, servez la balle en appuyant sur le bouton et en tirant le levier vers vous.

Comme dans le vrai base-ball vous raterez quelques-uns de vos lancers. Il se peut qu'un batteur arrive à frapper une balle sortie délibérée. Le pourcentage de services réussi est prédéterminé par l'ordinateur, retenez ainsi votre meilleur lancer pour chaque partie.

Una vez seleccionado el lanzamiento, lance la pelota manteniendo apretado el botón de mando mientras tira de la palanca de mando hacia usted.

Al igual que en el béisbol real, no todos los lanzamientos serán perfectos. Ocasionalmente, un bateador golpeará una pelota mala deliberada. El porcentaje de los lanzamientos exitosos está controlado al azar por la computadora — experimente para descubrir cuál es el mejor tipo de lanzamiento para cada juego.

RUNNING AND THROWING IN THE FIELD

A player with the ball can throw to the pitcher or one of the four basemen by pressing the controller button. The direction of the ball depends on the position of the Joystick, as shown in **Figure D**. Pressing the controller button with the Joystick centered will throw the ball to the pitcher. You cannot throw the ball to an outfielder.

L'ENVOI DE LA BALLE DANS LE CHAMP

Un joueur en possession de la balle peut l'envoyer soit au lanceur soit à un des quatre gardiens de bases en appuyant sur le bouton. La direction de la balle est déterminée par la position du levier de commande, comme l'indique la **Figure D**. Lorsque le levier est en position centrale et que vous appuyez sur le bouton, vous envoyez la balle au lanceur. Vous ne pouvez pas envoyer la balle aux joueurs sur le grand champ.

CORRIENDO Y ARROJANDO EN EL CAMPO

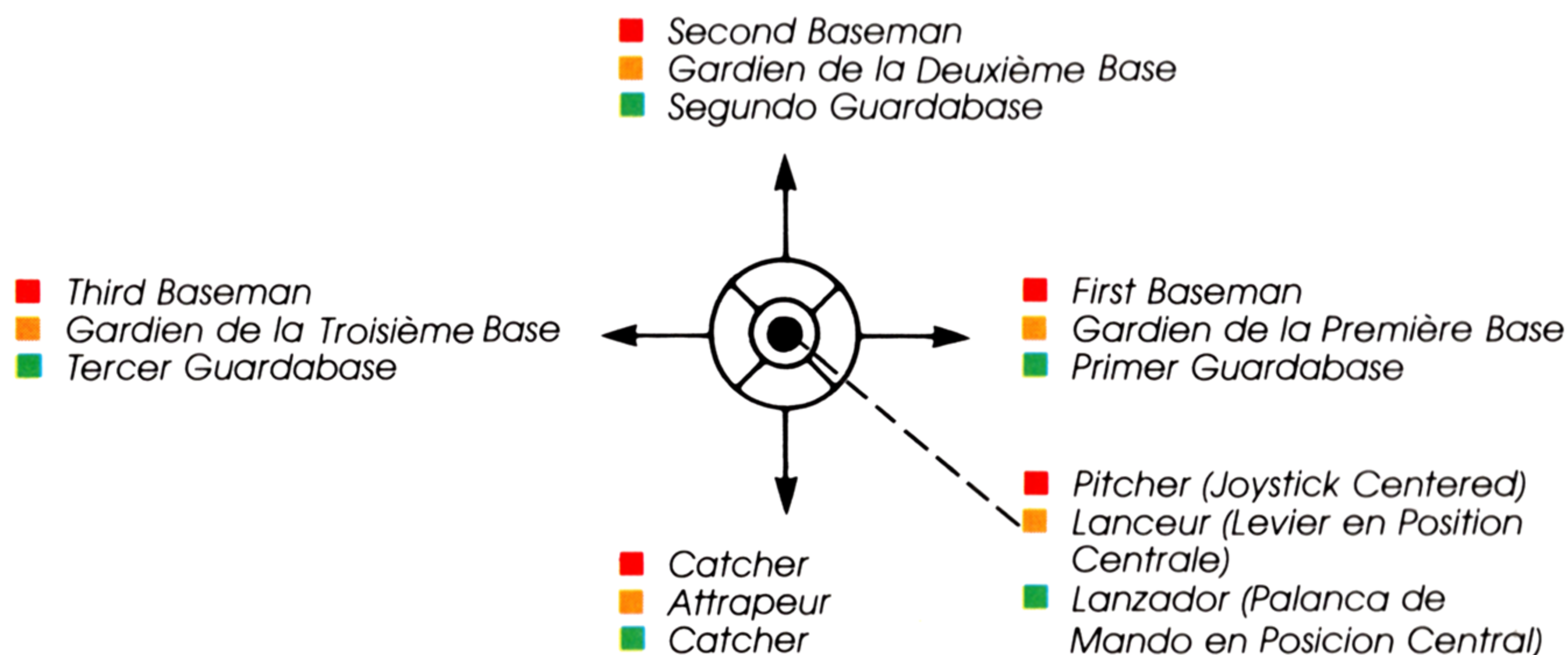
Un jugador en posesión de la pelota puede arrojarla al lanzador o a uno de los cuatro guardabases apretando el botón de mando. La dirección de la pelota depende de la posición de la palanca de mando, tal como se muestra en la **Figura D**. Si aprieta el botón de mando con la palanca de mando en posición central, usted arrojará la pelota al lanzador. Usted no puede enviar la pelota a un jugador en el campo exterior.

D

THROWING THE BALL

ENVOYER LA BALLE

ARROJAR LA PELOTA



If the intended receiver of the ball misses the catch, the ball will roll and come to a stop on the field. Use your Joy-stick to run the controlled player over the ball: You'll hear the "plop" of the ball hitting the glove when it is picked up.

Note: Occasionally a ball will roll near an object on the field and will be hard to see. Simply run the controlled player over the area the ball was last seen, and the ball will be picked up.

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT/ GAME RESET

Press **GAME SELECT** until the number of the game you want to play appears at the bottom of the screen. Press **GAME RESET** to start the game.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

Si le joueur qui doit attraper la balle la manque, celle-ci roule par terre pour s'immobiliser sur le champ. À l'aide de votre levier, déplacez le joueur contrôlé vers la balle. Vous entendrez le "plop" de la balle contre le gant lorsqu'elle est ramassée.

Note: Il arrive qu'une balle roule près d'un objet sur le champ et soit difficilement visible. Il vous suffit de déplacer le joueur contrôlé vers l'endroit où la balle a disparu et celle-ci sera ramassée.

COMMANDES DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Appuyez sur la commande **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro du jeu que vous avez choisi soit affiché en bas de l'écran. Appuyez sur la commande **GAME RESET** pour commencer le jeu.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

Si el catcher al que se arroja la pelota no logra cogerla, la pelota rodará en tierra hasta detenerse en el campo. Utilice la palanca de mando para desplazar al jugador controlado hacia la pelota. Oirá el sonido de la pelota que hace impacto contra el guante del catcher al ser agarrada.

Nota: Ocasionalmente, una pelota puede rodar cerca de un objeto en el campo, resultando difícil verla. En este caso, será suficiente que usted desplace al jugador controlado hacia el lugar en que desapareció la pelota y ésta será recogida.

MANDOS DE LA CONSOLA

GAME SELECT/ GAME RESET

Apriete el mando **GAME SELECT** hasta que aparezca en la parte inferior de la pantalla el número del juego que desee. Oprima el mando **GAME RESET** para iniciar el juego.

Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

SCORING

Each time a batter runs all three bases and returns to home plate, his team scores one point. Scores appear at the top of the screen; the home team on the left and the visiting team on the right. The number of outs in the inning appears between the two scores (Figure E).

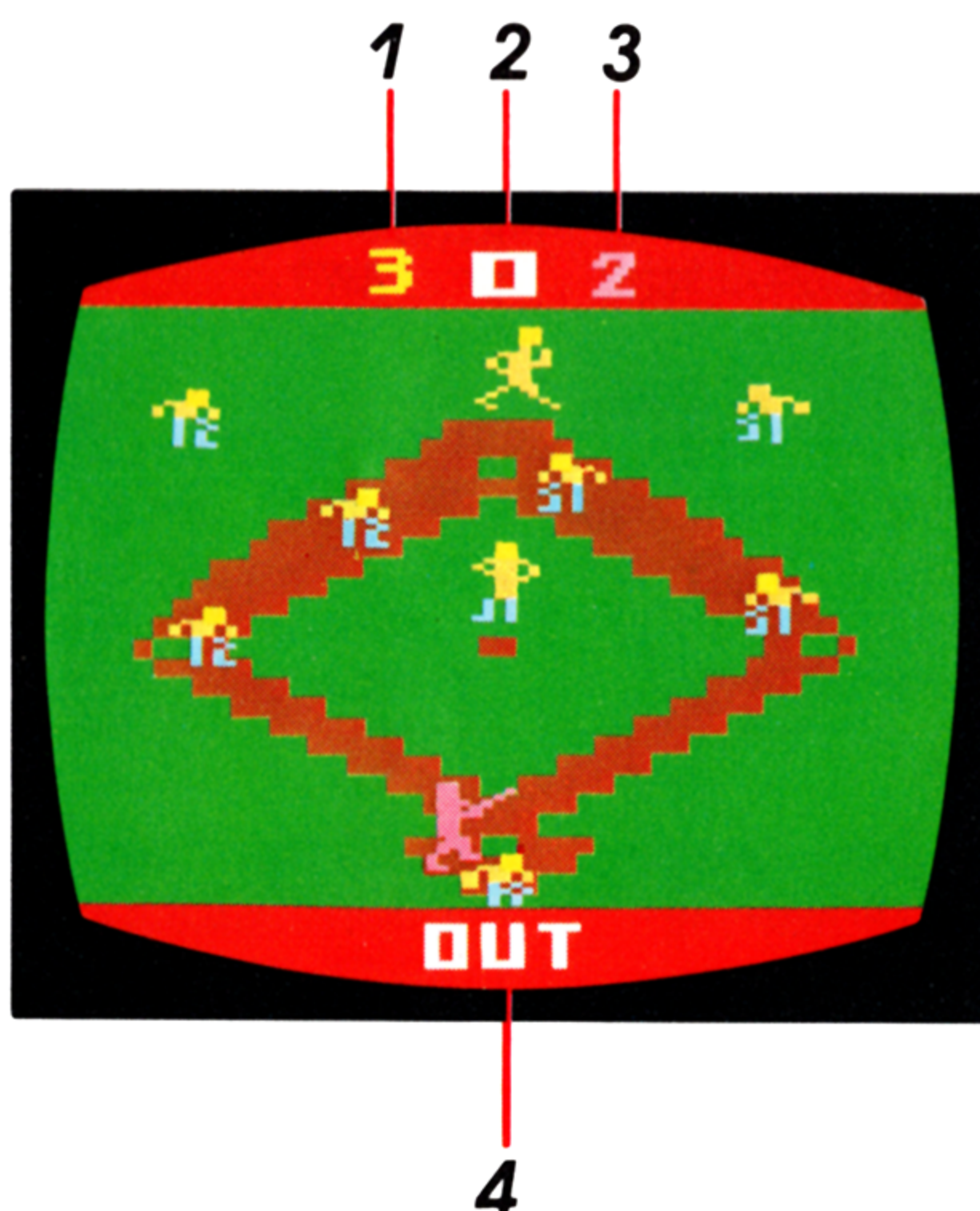
POINTS

Chaque fois qu'un batteur a atteint les trois bases et revient au marbre, son équipe remporte un point. Les points sont affichés en haut de l'écran; l'équipe locale à gauche et les visiteurs à droite. Le nombre de joueurs déclarés "out" est affiché entre les deux scores (Figure E).

PUNTAJE

Cada vez que un bateador corre las tres bases y regresa a la base meta, el equipo al que éste pertenece gana un punto. Los puntos aparecen en la parte superior de la pantalla; el equipo local a la izquierda y el equipo visitante a la derecha. El número de jugadores eliminados en el inning aparece entre las dos casillas de puntuación (Figura E).

E



- 1 - Home Team Score
- 2 - Outs
- 3 - Visiting Team Score
- 4 - Umpire's Call

- 1 - Points de L'Equipe Locale
- 2 - Joueurs "Dehors"
- 3 - Points des Visiteurs
- 4 - Decision de l'Arbitre

- 1 - Puntaje del Equipo Local
- 2 - Jugadores Eliminados
- 3 - Puntaje del Equipo Visitante
- 4 - Decision del Arbitro

Umpire's calls flash at the bottom of the screen after each pitch. The umpire also calls out the inning number at the beginning of each inning.

GAME VARIATIONS

RealSports BASEBALL contains four game variations. In one-player games, the computer controls a team. Competition is tough, since the computer always knows what pitch you're about to throw.

GAME 1 (two players): Left controller controls the home team. Batter can hit every pitch.

GAME 2 (two players): Right controller controls the home team. Batter cannot hit BALLS.

GAME 3 (one player): Computer controls the visiting team.

GAME 4 (one player): Computer controls the home team.



Les décisions de l'arbitre clignotent en bas de l'écran après chaque service. C'est également à l'arbitre d'annoncer le numéro de la manche ("inning") chaque fois qu'une nouvelle commence.

VARIANTES DE JEU

Le RealSports BASEBALL se joue en quatre variantes. Dans les variantes à un joueur, l'ordinateur sait d'avance quel service vous avez choisi.

VARIANTE 1 (deux joueurs): la commande de gauche contrôle l'équipe locale. Le batteur peut frapper tous les services.

VARIANTE 2 (deux joueurs): la commande de droite contrôle l'équipe locale. Le batteur ne peut pas frapper de balles sorties.

VARIANTE 3 (un joueur): l'ordinateur dirige les visiteurs.

VARIANTE 4 (un joueur): l'ordinateur dirige l'équipe locale.

Las decisiones del árbitro centellean en la parte inferior de la pantalla después de cada lanzamiento. El árbitro anuncia también el número del inning al comienzo de cada entrada.

VARIANTES DEL JUEGO

El RealSports BASEBALL puede jugarse en cuatro variantes. En los juegos de un participante, la computadora controla a un equipo. La competencia es dura, ya que la computadora sabe siempre cuál es el lanzamiento que usted ha escogido.

JUEGO 1 (dos jugadores): El mando izquierdo controla al equipo local. El bateador puede batear cada lanzamiento.

JUEGO 2 (dos jugadores): El mando derecho controla al equipo local. El bateador no puede batear las pelotas malas.

JUEGO 3 (un jugador): La computadora controla al equipo visitante.

JUEGO 4 (un jugador): La computadora controla al equipo local.

HELPFUL HINTS

■ If you are batting, make sure that the batter is the controlled player by pulling the Joystick towards you. You may accidentally transfer control from the batter and consequently miss a pitch.

■ When throwing the ball, be sure to release the controller button and the Joystick after the throw. Holding the controller button can cause the receiver to throw the ball again; holding the Joystick may make your receiver leave his position before the catch.

■ The best time to steal a base is when the pitcher has the ball and is motionless (two-toned). The base stealer runs at a slower pace when any player with the ball is moving.

CONSEILS PRATIQUES

■ Si votre équipe à l'attaque, assurez-vous que le joueur que vous contrôlez est bien le batteur en tirant le levier de commande vers vous. Vous pouvez sans le vouloir perdre le contrôle du batteur et ainsi manquer une balle lancée.

■ Lorsque vous envoyez une balle, n'oubliez pas de relâcher le bouton et le levier immédiatement après l'envoi. Si vous continuez à appuyer sur le bouton, l'attrapeur relancera la balle; si vous maintenez le levier l'attrapeur quittera sa position que la balle ne lui parvienne.

■ Le moment opportun pour voler une base est lorsque le lanceur est en possession de la balle et se tient immobile (uniforme bicolore). Le joueur qui vole une base court moins vite tandis qu'un des joueurs se déplace avec la balle.

SUGERENCIAS UTILES

■ Si usted está bateando, asegúrese de que el bateador sea el jugador controlado, tirando de la palanca de mando hacia usted. Puede accidentalmente perder el control de bateador y yerrar una pelota lanzada.

■ Al arrojar la pelota, asegúrese de soltar el botón de mando y la palanca de mando después del arroj. Si usted continúa apretando el botón, el jugador que la recibe volverá a arrojar la pelota; si mantiene apretada la palanca de mando, dicho jugador abandonará su posición antes de recibir la pelota.

■ El momento oportuno de robar una base es cuando el lanzador está en posesión de la pelota y se halla inmóvil (uniforme de dos colores). El robador de base corre a una velocidad más lenta cuando uno de los jugadores se desplaza con la pelota.

ATARI 2600™
PROOF OF PURCHASE
RealSports™ BASEBALL

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 